

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ADOBE FLASH PADA TEMA 3 KELAS V SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Untuk Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

VINA APRIYANI

NPM. 1611100288

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DANKEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI
RADEN INTAN LAMPUNG**

1441/2020 M

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ADOBE FLASH PADA TEMA 3 KELAS V SD/MI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Untuk Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

VINA APRIYANI

NPM. 1611100288

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I : Ida Fiteriani, M.Pd

Pembimbing II : Rahma Diani, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DANKEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI
RADEN INTAN LAMPUNG**

1441/2020 M

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada pembelajaran tematik yaitu pada tema 3 “Makanan Sehat” kelas V SD/MI di SD Negeri 02 Sepang Jaya Bandar Lampung dan MIN 6 Bandar Lampung. Dalam proses pembelajaran media pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik yaitu buku paket, poster bergambar, dan patung pada pembelajaran tematik yaitu pada tema 3 “Makanan Sehat”. pendidik sudah menggunakan media pembelajaran tetapi belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi ataupun belum adanya terbentuk seperti multi media interaktif berbasis *adobe flash*, dengan hal ini peneliti sudah melihat fasilitas sekolah yang sudah memadai seperti adanya sarana dan prasarana computer dan LCD Proyektor.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *research and development* (R&D) yang mengacu pada model pengembangan sugiono, yang menggunakan tujuh langkah tahapan dalam penelitian ini yaitu 1). Potensi dan Masalah, 2). Pengumpulan Data, 3). Desain Produk, 4). Validasi Desain, 5). Perbaikan Desain, 6). Uji Coba Produk, 7). Revisi Produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta respon pendidik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan wawancara (*interview*) kepada pendidik kelas V di SD Negeri 02 Sepang Jaya Bandar Lampung dan MIN 6 Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil dari penelitian tahapan-tahapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pada tema 3 “Makanan Sehat” kelas V SD/MI, memperoleh rata-rata nilai dari ahli materi memperoleh skor 92,72% dikategorikan “Sangat Layak”, rata-rata pada hasil ahli media memperoleh hasil skor 90% dikategorikan “Sangat Layak”, nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi ahli bahasa memperoleh hasil skor “76,6 %” dikategorikan “Layak” dan nilai rata-rata yang diberikan oleh pendidik memperoleh skor 92,70% dikategorikan “Sangat Layak”. Sedangkan penilaian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap uji coba skala kecil memperoleh skor 92,2% dikategorikan “Sangat Layak” dan uji coba skala besar memperoleh skor 88,4% dikategorikan “Sangat Layak”. Dengan hal ini media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pada tema 3 “Makanan Sehat” pada kelas V yang dikembangkan dikategorikan “Sangat Layak” dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk SD/MI pada pembelajaran tematik.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Adobe Flash, Pembelajaran Tematik*

SURAT PERYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vina Apriyani
Npm : 1611100288
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah

Menyataka bahwa skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Tema 3 “ Makanan Sehat” Kelas V SD/MI” adalah bener-bener merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya karya oang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnot atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyunsun. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Oktober 2020

Penulis

Vina Apriyani
NPM. 1611100288



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE FLASH PADA TEMA 3 KELAS V SD/MI**

Nama : VINA APRIYANI

NPM : 1611100288

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Ida Fiteriani, M.Pd
NIP. 198206242011012004

Pembimbing II

Rahma Diani, M.Pd
NIP. 198904172015032008

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PADA TEMA 3 KELAS V SD/MI** yang disusun oleh: **VINA APRIYANI, NPM. 1611100288**, Program Studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Senin, tanggal 28 Desember 2020 pukul 15.00-17.00 WIB, tempat: *Virtual Google Meet*.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Drs. Sa'idy, M.Ag

Sekretaris : Yudesta Erfayliana, M.Pd

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd

Penguji Pendamping I : Ida Fiteriani, M.Pd

Penguji Pendamping II : Rahma Diani, M.Pd

(Handwritten signatures of the panel members)

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



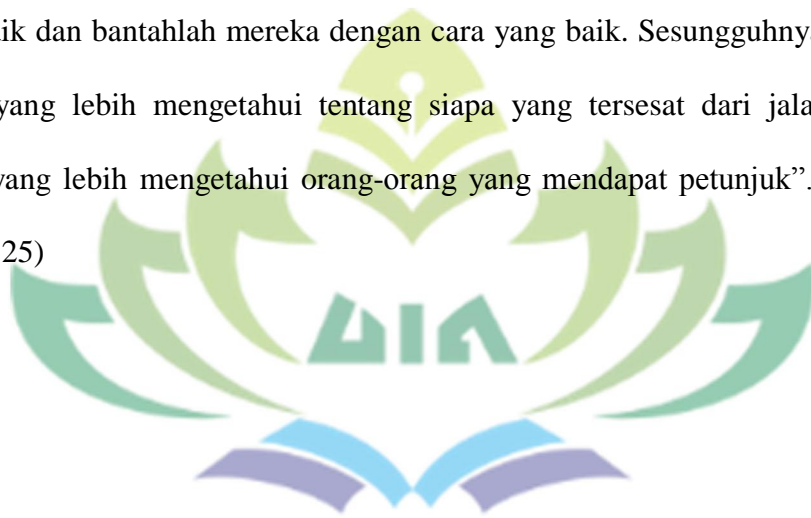
Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ

أَعْلَمُ بِمَن ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”. (Q.S An-Nahl : 125)



PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Skripsi ini kepada:

1. Bapak dan Ibu saya tercinta, dengan pengorbanan dan doa restunya sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai perguruan tinggi.
2. Kakak ku tercinta Siti Nur Aini yang selalu memberikan contoh yang baik kepada penulis.
3. Adik- adikku tercinta Muhammad Riyan Hidayat, Muhammad Rifky, dan Muhammad Abidzar Al-Gifari yang selalu memberi dukungan kepada penulis
4. Keluarga besarku yang selalu memberikan motivasi serta sabar dalam menanti keberhasilanku.
5. Teman-temanku di PGMI kelas F , teman-teman KKN Periode 2019 Desa Sinar Ogan Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan, dan teman-teman PPL di MI Mathlaul Anwar Bandar Lampung priode 2019 yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu memberi masukan dan dukungannya.
6. Dosen Pembimbing I Ibu Ida Feteriani M.Pd dan Pembimbing II Ibu Rahma Diani M.Pd
7. Almamater UIN Raden Intan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Bandar Lampung yang ku cintai.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 15 April 1998, merupakan anak Kedua dari 5 bersaudara, dari pasangan Bapak Sukirman dan Ibu Munirah.

1. Pendidikan Taman Kanak-kanak di TK Raudhatul Athfal Daya Bandar Lampung, kemudian tamat tahun 2004.
2. Pendidikan Dasar di SD Negeri 03 Perumnas Way Halim Bandar Lampung , kemudian tamat pada tahun 2010.
3. Pendidikan Menengah Pertama di MTs Negeri 2 Bandar Lampung, kemudian tamat pada tahun 2013.
4. Pendidikan Menengah Atas di MAN 2 Bandar Lampung, kemudian tamat pada tahun 2016.
5. Pada tahun 2016, kemudian penulis melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi di Universitas Negeri Islam Raden Intan Lampung dengan mengambil program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan NPM 1611100288

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya berupa Ilmu Pengetahuan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Salawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabat beliau. Skripsi ini berjudul **Pengembangan Pembelajaran Intraktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Tema 3 Kelas V SD/MI**. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada Program Strata (S1) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Atas bantuan semua pihak dalam proses penyelesaian skripsi ini, tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Moh. Mukri, M.Ag, selaku rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
2. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
3. Ibu Syofnidah Ifrianti, M. Pd selaku Ketua Priodi dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Sekertaris Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
4. Ibu Ida Fiteriani, M.Pd selaku Pembimbing I dan Ibu Rahma Diani, M.Pd selaku Pembeimbing II yang telah banyak membantu dan meluangkan

waktunya dengan sabar membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Dr. Nasir, M.Pd, Ibu Nurul Hidayah, M.Pd, Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd, Ibu Ayu Reza Ningrum, M.Pd, Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd, Ibu Diah Rizki, S.Pd selaku para validator ahli bahasa, ahli media dan ahli materi.
6. Para Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah ikhlas membimbing serta mentransformasikan ilmu pengetahuannya kepada penulis, dan juga para Staf kasubag Tarbiyah yang telah banyak membantu untuk terselesaikannya skripsi ini.
7. Pimpinan dan Karyawan Perpustakaan, baik perpustakaan Pusat maupun perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Perpustakaan PGMI yang telah membantu memberikan informasi tentang referensi dan lain-lain selama penulis kuliah dan dalam penyusunan skripsi.
8. SD Negeri 02 Sepang Jaya Bandar Lampung dan MIN 6 Bandar Lampung selaku tempat penelitian yang telah membantu memberikan data dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa yang telah ikut membantu proses penyelesaian skripsi ini. Semoga amal baik mereka akan meperoleh pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya akan adanya kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran penulis harapkan. Akhirnya, dengan mengharap Ridho Allah SWT diharapkan betapaun kecilnya karya tulis (skripsi) ini, semoga dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan umumnya berguna bagi bangsa dan agama. Amin.

Bandar Lampung,
Penulis

Vina Apriyani
1611100288

DAFTAR ISI

COVER	
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERSETUJUAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Spesifikasi Produk.....	14
G. Manfaat Penelitian.....	14
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran.....	16
1. Pengertian Media Pembelajaran	16
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	18
B. Pembelajaran Interaktif	19
C. Adobe Flash.....	20
1. Pengertian Adobe Flash	20
2. Penggunaan Media Adobe Flash.....	22
3. Keunggulan dan Kekurangan Bagi Pembelajaran Adobe Flash	23
D. Hakikat Pembelajaran Tematik	24
1. Pengertian Tematik	24
2. Landasan Pembelajaran Tematik	27
3. Karakteristik Pembelajaran Tematik	28
4. Kelebihan dan Keunggulan Dalam Pembelajaran Tematik ..	30
E. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan	31
F. Kerangka Berfikir	32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian Dan Pengembangan.....	35
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	36
C. Prosedur Pengembangan	37
D. Peresedur Penelitian dan Metode (Rnd) Brog and Gall	38
1. Potensi Dan Masalah.....	38
2. Pengumpulan Data	39
3. Desain Produk	40
4. Validasi Desain	42
5. Uji Coba Pemakaian.....	44
6. Revisi Produk	44
7. Uji Coba Produk.....	45
8. Revisi Desain.....	45
9. Produksi masal	46
10. Embuhhh	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Instrumen Peneliti	49
1. Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Media	50
2. Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Materi.....	51
3. Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Bahasa.....	53
4. Kisi-Kisi Angket Untuk Pendidik	54
G. Teknik Analisis Data.....	55

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	58
1. Potensi Masalah	58
2. Pengumpulan Data	59
3. Desain Produk.....	59
4. Validasi Desain	62
a. Validasi Ahli Materi.....	62
b. Validasi Ahli Desain	64
c. Validasi Ahli Bahasa	67
5. Revisi Desain	70
a. Revisi Ahli Materi	71
b. Revisi Ahli Media	74
c. Revisi Ahli Bahasa	80
6. Uji Coba Produk	84
a. Respon Pendidik Kelas V	84
b. Uji Coba Skala Kecil	87
c. Uji Coba Skala Besar	88
7. Revisi Produk	90
B. Pembahasan	90
1. . Validasi Desain Produk	90
a. Validasi Ahli Materi.....	91
b. Validasi Ahli Media	91
c. Validasi Ahli Bahasa	91

2. Uji Coba Produk	91
a. Uji Coba Skala Kecil	91
b. Uji Coba Skala Besar.....	91
3. Revisi Produk	92
4. Kesesuaian Produk Yang Dihasilkan Dengan Tujuan Pengembangan Media Pembelajaran	92
5. Kelebihan dan Kekuranagan Produk Hasil Penegmbangan	93
 BAB V KESIMPULAN DAN SARA	
A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	96
 DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	102



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Kisi - Kisi Angket Ahli Media.....	50
Tabel 2	Kisi - Kisi Angket Ahli Materi	52
Tabel 3	Kisi - Kisi Angket Ahli Bahasa.....	53
Tabel 4	Kisi- Kisi Angket Ahli Pendidik.....	54
Tabel 5	Skor Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash	57
Tabel 6	Persentase dan Kriteria Kuantitatif Validasi Medi Pembelajaran..	57
Tabel 7	Hasil Validasi Ahli Materi 1 Tahap1	63
Tabel 8	Hasil Validasi Ahli Materi 2 Tahap1	63
Tabel 9	Hasil Validasi Ahli Media 1 Tahap 1.....	65
Tabel 10	Hasil Validasi Ahli Media 2 Tahap 1.....	65
Tabel 11	Hasil Validasi Ahli Bahasa 1Tahap 1	67
Tabel 12	Hasil Validasi Ahli Bahasa 2 Tahap1	67
Tabel 13	Saran dan Masukan Validator Ahli Materi	71
Tabel 14	Hasil Revisi Ahli Materi 1 Tahap 2	72
Tabel 15	Hasil Revisi Ahli Materi 2 Tahap 2	73
Tabel 16	Saran dan Masukan Desain Validator Ahli Media.....	75
Tabel 17	Hasil Revisi Ahli Media 1 Tahap 2.....	76
Tabel 18	Hasil Revisi Ahli Media 2 Tahap 2.....	77
Tabel 19	Saran dan Masukan Validator Ahli Bahasa	80
Tabel 20	Hasil Revisi Ahli Bahasa 1 Tahap 2	81
Tabel 21	Hasil Revisi Ahli Bahasa 2 Tahap 2	81
Tabel 22	Hasil Validasi Tahap 1 dan Tahap 2.....	83
Tabel 23	Hasil Respon Pendidik 1 SD N 02 Sepang Jaya Bandar Lampung .	85
Tabel 24	Hasil Respon pendidik 2 MIN 6 Bandar Lampung.....	85
Tabel 25	Hasil Analisis Uji Coba Skala Kecil SD N 02 Sepang Jaya	87
Tabel 26	Hasil Analisis Uji Coba Skala Besar MIN 6 Bandar Lampung	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Medi Pembelajaran SD Negeri 02 Sepang Jaya.....	8
Gambar 1.2 Media Pembelajaran MIN 6 Bandar Lampung	8
Gambar 1.3 Media Pembelajaran MIN 6 Bandar Lampung	9
Gambar 1.4 Media Pembelajaran MIN 6 Bandar Lampung	9
Gambar 1. 3 Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Tema 3 Kelas V SD/MI.....	34
Gambar 1.4 Langkah – Langkah Penggunaan Metode Reasearch and Develoment (R&D).....	37
Gambar 1.5 Cover Adobe Flash.....	42
Gambar 1.6 Tampilan Adobe flash	42
Gambar 1.7 Grafik Validasi Ahli Materi	64
Gambar 1.8 Grafik Validasi Ahli Media.....	68
Gambar 1.9 Grafik Validasi Ahli Bahasa	69
Gambar 1.10 Grafik Hasil Revisi Validasi Ahli Mater.....	74
Gambar 1.11 Grafik Hasil Revisi Validasi Ahli Media	79
Gambar 1.12 Grafik Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa.....	82
Gambar 1.13 Grafik Hasil Respon Pendidik Kelas V	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian	103
Lampiran 2 Surat Balasan	105
Lampiran 3 Surat Penelitian.....	107
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian	109
Lampiran 5 Nota Dinas	110
Lampiran 6 Cover Judul Skripsi	112
Lampiran 7 Surat Pengesahan.....	113
Lampiran 8 Berita Acara.....	114
Lampiran 9 Kisi – Kisi Wawancara Pendidik.....	115
Lampiran 10 Hasil Wawancara Pendidik.....	117
Lampiran 11 Silabus	121
Lampiran 12 Surat Validasi	135
Lampiran 13 Bukti Penelitian	196
Lampiran 18 Dokumentasi.....	213
Lampiran 19 Data Respon Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Tema 3 Kelas V SD/MI	233

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi didunia pendidikan yang sangat pesat ini menyebabkan hampir semua aktivitas manusia dapat dikendalikan oleh aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).¹ Derasnya suatu arus globalisasi tidak terlepas dari semakin cepatnya perkembangan teknologi. Manusia semakin mudah melakukan sesuatu dengan bantuan teknologi, perkembangan teknologi memberikan suatu kemudahan dalam mengakses suatu media pembelajaran. Dalam upaya peningkatan suatu kualitas pembelajaran diperlukan penggunaan teknologi dalam media pembelajaran.

Penggunaan teknologi dan media dalam pembelajaran yang dapat membentuk suatu atmosfer pembelajaran dimana peserta didik dapat aktif berpartisipasi. Media pembelajaran menjadikan suatu penghubung antara pendidik dan peserta didik. Sejalan dengan adanya perkembangan suatu ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, sudah semestinya bagi pendidik agar dapat membuat suatu ide kreatif dengan pengembangan metode dan media pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran di kelas.

¹Irnin Agustin, Dwi Astuti, Dasmo, Ria Asep Sumarni, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appyipie Di SMK Bina Mandiri Depok" *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol 24 No 2 (April-Juni 2018), h.695

Dengan hal ini media merupakan suatu komponen yang sangat berperan aktif dalam pembelajaran.² Tersedianya suatu media untuk menarik kegiatan belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang perlu dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis teknologi.³ Penggunaan suatu media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu media yang saat ini sangat baik dan sangat efisien untuk diterapkan dalam proses pembelajaran berlangsung dalam kemajuan dunia pendidikan.

Dimana pengenalan suatu media pembelajaran berbasis teknologi seperti halnya berbentuk aplikasi. Komputer merupakan suatu jenis media pembelajaran yang secara virtual dapat menyediakan respon yang baik terhadap hasil belajar peserta didik.⁴ Di era globalisasi saat ini dapat memudahkan pendidik dalam merapakan suatu pembelajaran kepada peserta didik, dan mudah di akses bagi pendidik atau peserta didik itu sendiri. Pemilihan suatu media pembelajaran berbasis aplikasi merupakan salah satu hal yang efisien dan dapat efektif dalam penggunaannya. Salah satunya media pembelajaran yang dapat di terapkan kepada peserta didik ialah seperti contohnya aplikasi berbasis *adobe flash*.

²Ali Mudlofir, Evi Fatimur, *Desain Pembelajaran Inovatif*, Jakarta:Rajawali Pres, 2016. h. 128.

³ Ahmad Syawaluddin, Andi Makasau, Ina Fitrayani Jamal, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahri Kabupaten Bulukumba", *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol 3 No 3(2019), h. 295.

⁴Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015, h. 65

Adobe flash merupakan sebuah program yang banyak digunakan oleh disainer ataupun suatu programmer dalam merancang sebuah animasi untuk membuat halaman web, persentasi untuk tujuan bisnis ataupun suatu proses pembelajaran, dan pembuatan game interaktif . salah satu kelebihan *adobe flash* yaitu bahasa *scripting* yang bisa disebut *actionscript* yang mampu mendukung suatu perancangan suatu animasi dari sederhana sampai yang kompleks dan dapat juga digunakan dalam pembuatan media pembelajaran.⁵ media yang dikembangkan menyajikan suatu materi tentang pembelajaran tematik.

Materi pembelajaran pada tema 3 makanan sehat merupakan suatu konsep yang membahas tentang, bagaimana tubuh mengolah makanan, pentingnya makanan sehat bagi tubuh, pentingnya menjaga asupan makanan sehat, dan karyaku prestasiku. Diera globalisasi saat ini perkembangan teknologi haruslah sejalan dengan suatu tujuan pendidikan pembelajaran. Pembelajaran berupaya dalam mengembangkan suatu potensi peserta didik melalui kegiatan pembelajaran di sekolah agar dapat menyiapkan suatu mutu masa depannya yang lebih baik lagi.⁶ Hal tersebut sejalan dengan tujuan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang suatu sistem pendidikan nasional pada Bab 1 pasal 1 ayat 1. Dikemukakannya bahwasanya

⁵ Ahmad Fatoni, Fahmi Yahya, Sri Nurul Walidain. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial Berbasis Adobe Flash Materi Cahaya Siswa SMP Kelas VIII”, *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Samawa*, Vol 2 No 2 (2016).h.359

⁶ Mardiyah , “ Nilai-nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Terampil*, Vol 4 No 2 (2 Oktober 2017), h. 32.

*“ pendidikan ada suatu sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. ”*⁷

Dalam artian pendidikan ialah sebuah proses pelatihan dan juga pengajaran, terutama diperuntukan kepada anak-anak dan remaja baik di sekolah-sekolahn atau kampus-kampus dengan bertujuan memberikan pengetahuan dan pengembangan suatu keterampilan.⁸ Pembelajaran ialah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, serta sebagai sumber belajar bagi peserta didik dengan lingkungan belajar. Kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk suatu watak, membangun pengetahuan, sikap dan kebiasaan untuk meningkatkan mutu suatu peserta didik.⁹

Maka adanya pendidikan diharapkan mampu menjadikan manusia yang berkualitas, baik dihadapan Allah SWT atau pun sesamanya manusia. Allah SWT menjanjikan keistimewaan terhadap orang-orang yang beriman serta berilmu pengetahuan. Diera globalisasi saat ini pendidikan haruslah sejalan dengan perkembangan teknologi, sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah SWT dalam Q.S Al- Baqarah ayat 164:

⁷ Undang-Undang Republik Indonesia.2003. undang-undang republic Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional. Jakarta:pemerintahan republic Indoneia

⁸ Saidah, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Alfabeta, 2016) h. 1

⁹ Khoerul Anwar, “Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajaran” *Tadris:Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol 2 No 2 (Desember 2019), h. 98

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاحْتِلَافٍ أَلِيلٍ وَالنَّهَارِ وَالْفُلُكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ
بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ
فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ
لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ ﴿١٠﴾

Artinya:

*“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu dia hidupkan bumi sesudah mati (kering)-nya dan dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan”.*¹⁰

Ayat diatas menjelaskan, bahwa salah satu tujuan pendidikan yaitu diselenggarakannya untuk menjadikan manusia yang berkualitas. Dengan hal ini nantinya peserta didik diharapkan dapat memiliki berbagai banyak penguasaan ilmu yang bermanfaat untuk kehidupan dunia dan tidak melupakan suatu kebutuhan di akhirat, dengan melakukan suatu potensi pengembangan potensi yang ada pada peserta didik secara maksimal dengan melalui proses pembelajaran. Pada prinsipnya keterampilan proses ipa yang ditekankan untuk anak sekolah dasar masih yang bersifat mendasar dan telah melalui proses manipulasi, modifikasi dan penyederhanaan sesuai tahapan perkembangan belajar

¹⁰ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan, (Bandung: CV Diponegoro 2015),
h.

dari hal-hal konkrit, memandang sesuatu yang di pelajari sebagai satu kesatuan yang utuh dan terpadu.⁶

Karakteristik tahap berfikir peserta didik SD/MI tersebut selaras dengan pendapat seseorang pakar terkemuka dalam disiplin ilmu. Berdasarkan beberapa paparan diatas, dapat dipahami karakteristik yang dimiliki oleh anak sekolah dasar dalam menunjang keberhasilan pembelajaran, oleh sebab itu diperlukannya bahan ajar dan media pembelajaran agar dalam proses belajarnya menjadi efektif. Terutama dalam mata pelajaran tematik dengan tema 3 yaitu makanan sehat, dengan hal ini sangatlah diperlukan sekali untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran.¹¹

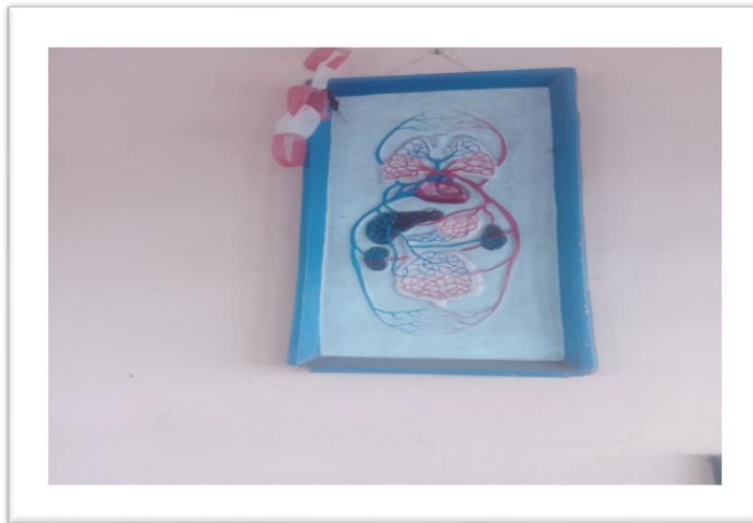
Lebih lanjut, data hasil pengamatan (observasi) kemudian peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan pendidik di kelas V SD Negeri 02 Sepang Jaya Bandar Lampung dan MIN 6 Bandar Lampung, yaitu Ibu Sofi. S.Pd dan beliau juga mengatakan bahwa dalam pengajaran, buku yang lebih banyak digunakan adalah buku paket, poster bergambar, patung dan lain sebagainya, dan jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang berbasis dengan menggunakan teknologi.¹² Beliau sangat mengakui bahwa dalam pembelajaran buku paket tersebut masih terdapat beberapa kelemahan seperti ilustrasi atau gambar penyajian kurang menarik, atau gambar yang tersaji kurang jelas.

¹¹ Sofi, Wawancara Dengan Pendidik di Kelas V, SD Negeri 02 Sepang Jaya Bandar Lampung, 2020 Pukul 08.00 WIB.

Sementara peserta didik usia SD/MI umumnya lebih menyukai pembelajaran yang terdapat pada buku dan medianya jelas berwarna dan menarik ilustrasinya.¹³ Beberapa media pembelajaran yang dipergukan selama proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 02 Sepang Jaya Bandar Lampung dan MIN 6 Bandar Lampung, yaitu antara lain ada poster bergambar, patung, buku paket dan animasi bergambar yang terbuat dari kayu. Dengan menggunakan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Media pembelajaran menjadi salah satu penunjang penghubung antara pendidik dan peserta didik. Ada beberapa media pembelajaran yang telah digunakan oleh pendidik, seperti poster, papan bergambar, dan animasi bergambar yang terbuat dari kayu. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, dengan hal ini peserta didik agar lebih mudah dapat menangkap pembelajaran yang telah disampaikan. bahan ajar dan media pembelajaran agar dalam proses belajarnya menjadi efektif. Terutama dalam mata pelajaran tematik dengan tema 3 yaitu makanan sehat, dengan hal ini sangatlah diperlukan sekali untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran

¹³Apriyanti, Wawancara Dengan Pendidik Kelas V ,Min 6 Bandar Lampung 2020 Pukul 08.00 WIB.



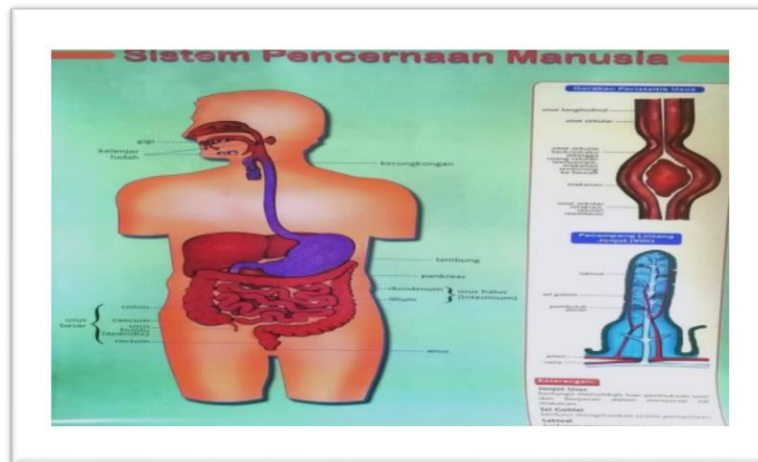
Gambar 1.1

Media Pembelajaran SD Negeri 02 Sepang Jaya Bandar Lampung



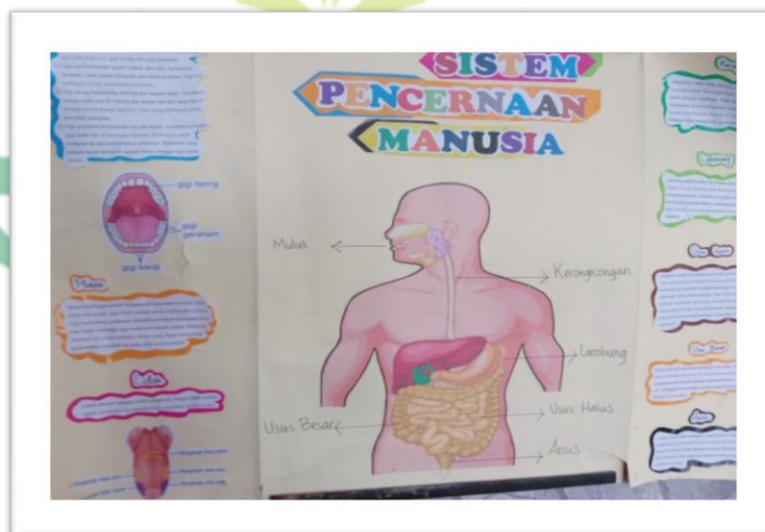
Gambar 1.2

Media Pembelajaran SD Negeri 02 Sepang Jaya Bandar Lampung



Gamabar 1.3

Media Pembelajaran MIN 6 Bandar Lampung



Gambar 1.4

Media Pembelajaran MIN 6 Bandar Lampung

Berdasarkan ulasan pendapat dari pendidik ipa, maka semakin memperkuat asumsi peneliti bahwa dalam pembelajaran ipa sangat diperlukan adanya sebuah bahan ajar berupa sebuah media pembelajaran berbasis teknologi. Masalah di atas jika tidak di atasi, maka dapat berdampak dalam kegiatan pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang membosankan, kurang menarik, maka dapat beimplikasi pada proses pembelajaran yang tidak efektif atau bernilai bermanfaat bagi peserta didik sebagai objek utama penerima manfaat.

Dalam Al-Qur'an sebagai panduan umat islam dijelaskan bahwa pentingnya menyelenggarakan pendidikan yang bermanfaat. Sebagimana Allah SWT berfirman:

أَوْ يَذَّكَّرُ فَتَنْفَعَهُ الْذِّكْرَىٰ ﴿٤﴾

Artinya: *“atau Dia (ingin) mendapatkan pengajaran, lalu pengajaran itu memberi manfaat kepadanya?” (QS. ‘Abasa: 4)*¹⁴.

Sehubungan dengan ayat di atas, hendaknya proses belajar mengajar yang dilaksanakan dapat memberikan manfaat, baik untuk pendidik maupun peserta didik itu sendiri. Terlebih dalam pembelajaran ipa pada jenjang pendidikan dasar yang mana diketahui menjadi dasar bagi pengalaman untuk mata pelajaran ipa pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Oleh sebab itu penguasaan konsep dan juga hakikat sains dapat

¹⁴ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan, (Bandung: CV Diponegoro 2015), h.80

diartikan sebagai kemampuan menguasai terhadap produk, proses dan sikap ilmiah yang dikembangkan dalam ipa.

Khususnya penguasaan oleh peserta didik terhadap pembelajaran ipa sebagai kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam penguasaan konsep sains oleh peserta didik yang di arahkan kepada kemampuan intelektual peserta didik sebagai proses, dan sains sebagai sikap.¹⁵ Dalam hal ini penguasaan pada pembelajaran tematik haruslah saling berkaitan dengan pembelajaran yang terkait seperti pada bidang stadi bahasa Indonesia, matematika, sbdb, ipa, dan lain sebagainya, dimana dalam pembelajarannya tidak hanya dalam pemahaman suatu proses dan sikap nya melainkan harus sejalan dengan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu pembelajaran tematik di sekolah dasar haruslah sejalan dengan adanya suatu media pembelajaran yang mana dalam media pembelajaran tersebut sangatlah berpengaruh terhadap suatu proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Belum ada suatu media pembelajaran inrtaktif berbasis *adobe flash* yang memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran tematik. Lebih umumnya pendidik menggunakan buku paket yang disediakan dari sekolah. Kekurangan pada buku paket, umumnya tampilan kurang

¹⁵ Tusinawati, "Penguasaan konsep hakikat sains dalam pelaksanaan percobaan pada pembelajaran IPA di SDN kota Banda Aceh" Jurnal pesona dasar Volume 2 Nomor (4 april 2016). Hal 75

menarik, sebab ilustrasi atau penjelasan materi, media digunakan, serta gambar yang disajikan kurang menarik dan kurang berwarna. Sehingga membuat peserta didik kurang termotivasi.

2. Dalam mengajar ipa, pendidik kurang memaksimalkan pemanfaatan suatu media atau bahan ajar lainnya, sementara dalam bereksperimen sangat membutuhkan adanya peran media sebagai bahan ajar. Dengan kondisi demikian, tidak mengherankan peserta didik akhirnya memiliki anggapan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu mata pelajaran yang membosankan, kurang menarik, sulit, dan sejumlah anggapan negatif lainnya.
3. Dalam proses pembelajaran tematik lebih berfokus pada keaktifan pendidik dalam mengajar. Dalam hal ini, terlihat dari penggunaan metode atau strategi pembelajaran yang banyak berpusat pada peran pendidik untuk memahami materi pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dengan suatu identifikasi masalah dapat diketahui bahwa masalah dalam penelitian ini sangat luas.

1. Belum adanya suatu media pembelajaran seperti animasi berbentuk *adobe flash* sehingga menyebabkan peserta didik merasa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan
2. Kurangnya suatu bahan ajar dan materi pembelajaran yang dapat menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan.

D. Rumusan Masalah

Berangkat dari suatu permasalahan yang telah peneliti uraikan, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan dalam penelitian suatu pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pada tema 3 kelas V SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbabsis *adobe flash* pada tema 3 kelas V SD/MI?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pada tema 3 kelas V SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan peneliti adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pada tema 3 kelas V SD/MI.
2. Untuk mengetahui suatu kelayakan penggunaan media pembelajaran interkatif berbasis *adobe flash* pada tema 3 kelas V SD/MI.
3. Untuk mengetahui kemenarikan media pemebelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pad tema 3 kelas V SD/MI.

F. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang akan dikembangkan berupa suatu media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pada tema 3 kelas V SD/MI.
2. Produk ini berbentuk softfile.
3. Bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami oleh peserta didik dan memiliki banyak warna agar lebih menarik lagi.

G. Manfaat peneliti

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi yang positif bagi pengembangan pembelajaran tematik, khususnya terkait dengan penggunaan suatu media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu, mendorong peserta didik lebih banyak belajar secara mandiri untuk memecahkan permasalahan yang telah diberikan oleh pengajar.

2. Manfaat Praktisa

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan dan pengalaman belajar secara langsung untuk mencapai pencapaian penguasaan kompetensi.

- 2) Sebagai suatu bahan untuk memotivasi belajar peserta didik dalam meningkatkan minat dan kreatifitas belajar.

b. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai penambah kreativitas bagi pendidik memilih suatu media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* yang di gunakan untuk mencapai suatu kopetensi peserta didik yang diinginkan.
- 2) Sebagai penambah suatu pengetahuan bagi pendidik, karena sebelumnya pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash*
- 3) Dapat memberikan masukan ataaau wacanaa terhadap pendidik dalam upaya pemanfaatan medi pemeblajaran dalam proses pembelajaran dan sebagi referensi untuk pengembangan media pemeblajaran.

c. Bagi Peneliti

- 1) Sebagian pembelajaran pengalaman dan wawasan baru dalam mengembangkann pembelajaran berbasis *adobe flash* serta dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan suatu pembelajaran yang lebih baik lagi bagi peneliti sebelumnya.
- 2) Dapat mengembangkan suatu media pembeljaran interaktif berbasis *adobe flash* harus dapat disesuaikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai suatu tujuan belajar.¹⁶ Dalam suatu kegiatan interaksi antara peserta didik dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran media pembelajaran sangatlah berperan penting dalam suatu pembelajaran, dan tidak hanya menggunakan media seperti buku paket atau suatu poster gambar saja melainkan media pembelajaran bisa dengan menggunakan berbantuan dengan teknologi. Di era teknologi dan informasi saat ini, pemanfaatan suatu kecanggihan teknologi berguna untuk kepentingan. Bahan ajar dan media pembelajaran agar dalam proses belajarnya menjadi efektif. Terutama dalam mata pelajaran tematik dengan tema

¹⁶ Ramayulis. *Dasar-Dasar Pendidikan Satu Pengantar Ilmu Pendidikan*. (Jakarta: Kalam Mulia, 2015). h.213

3 yaitu makanan sehat, dengan hal ini sangatlah diperlukan sekali untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran pembelajaran dan bukan suatu hal yang sangat asing lagi bagi dunia pendidikan.¹⁷

Media merupakan suatu hal pembawa pesan yang berasal dari berbagai sumber dan diterima oleh penerima pesan. Media ialah suatu pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photogrfis, atau elektronis untuk menangkap suatu pembelajaran.¹⁸ Sejalan dengan adanya pendidik tidak hanya menyampaikan tentang bagai mana materi yang di samapaikan melainkan harus adanya suatu media pembelajaran yang menarik, seperti halnya dalam menyampaikan materi tentang tema 3. pendidik harus menggunakan alat bantu seperti media patung dan tidak hanya dari buku paket. Penggunaan media patung merupakan salah satu media yang paling mudah untuk menunjukan kepada peserta didik. Sebagaimana dalam ayat al-Qur'an surah Al-isra ayat 84 yang berbunyi:

قُلْ كُلُّ يَعْمَلُ عَلَى شَاكِلَتِهِ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَى سَبِيلًا ﴿٨٤﴾

Artinya:

*Katakanlah: "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalanNya.*¹⁹

¹⁷Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, h. 78.

¹⁸Giri Wiarto. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. (Yogyakarta:Laksitas, 2016)h. 3

¹⁹ Depertemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Bandung CV Diponegoro 2015), h. 11

Jadi dalam dunia pendidikan , pendidik yang ingin mengajarkan satu materi pembelajaran kepada peserta didik yang diharuskan menggunakan suatu media pembelajaran sebagai alat pembantu agar materi tersebut sampai ke peserta didik, media yang digunakan tidak perlu berupa media pembelajaran yang mahal. Adapun media pembelajaran yang efisien agar dapat menjadi suatu alat penghubung antara seorang pendidik dan peserta didik agar materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami secara maksimal. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran tersebut terdapat berbagai sumber belajar yang salah satunya adalah media pembelajaran yang berguna untuk memperoleh proses pembelajaran.

2. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat memiliki peran penting dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Media pembelajaran diperlukan oleh pendidik agar dapat memperbaharui semangat bagi peserta didik terhadap segala yang baru setiap harinya. Media pembelajaran dapat membantu pemahaman tentang pengetahuan dan wawasan peserta didik serta menghidupkan suatu proses pembelajaran. Bahan ajar dan media pembelajaran dalam proses belajarnya menjadi efektif. Terutama dalam mata pelajaran tematik, dengan hal ini sangatlah diperlukan sekali untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran. Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Qashash ayat 77 yang berbunyi:

أَبْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ ۖ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا ۚ

وَأَحْسِنْ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ ۖ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ ۚ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ

الْمُفْسِدِينَ ﴿٧٧﴾

Artinya: *Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik, kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.*²⁰

Sebagaimana sudah diterangkan dalam Al-Qur'an dalam surat al-Qashash bahwasannya barang siapa seseorang yang mensalahgunakan teknologi itu merupakan suatu perbuatan zalim yang tidak disukai oleh Allah SWT, dan Allah memerintahkan untuk mencari sesuatu yang dapat bermanfaat bagi hambanya.

B. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran akan lebih mengerti dan mudah dipahami oleh peserta didik, apabila didukung dengan menggunakan suatu media pembelajaran. Tercapainya tidaknya tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran tergantung oleh strategi penyampaian

²⁰ Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemah, (Bandung CV Diponegoro 2015), h. 28.

dan penggunaan medianya tersebut.²¹ dengan adanya kebutuhan yang alat bantu atau media pembelajaran dalam usaha menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan menarik.

Interaktif dan efektif serta membantu peserta didik dalam memahami suatu materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan efektif. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu pembelajaran yang dapat menunjang suatu pembelajaran yang dapat tercapai. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu untuk dapat memperoleh suatu pembelajaran yang efektif dan efisien.

C. *Adobe Flash*

1. **Pengertian *Adobe Flash***

Adobe flash merupakan salah satu jenis, aplikasi yang tergolong multimedia karena memiliki kombinasi teks grafik, animasi, audio dan video dalam satu teknologi seperti computer. *adobe flash* dapat mengatasi kesulitan pada pembelajaran sistem syaraf *adobe flash* memiliki suatu kelebihan diantaranya yaitu, dapat membantu ilustrasi secara detail, animasi yang dibuat memerlukan animasi yang kecil.²² penggunaan media berupa *adobe flash* ini merupakan salah satu model

²¹Ilham Eka Putri, Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif' *Jurnal Tekioif*, Vol 2 No 1 (2015) h. 20 .

²² Gista Rasstih Astatin, Heru Nurcahyo, "Pengembangan Pembelajaran Biologi Berbasis *Adobe Flash* Untuk meningkatkan Penguasaan Kopetensi Pada Kurikulum 2013, *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*, Vol 2 No 2 (2016) , h166.

pembelajaran interaktif dimana banyak nya model atau suatu media yang sudah banyak di gunakan.

Adobe flash ialah salah satu media yang jenis aplikasi multimedia yang memudahkan satu pembelajaran bagi peserta didik. Teknologi multimedia dalam suatu pendidikan memberikan distribusi yang signifikan terhadap proses pengajaran dan pembelajaran, tetapi tergantung pada bagaimana menggunakannya dalam pengajaran multimedia pembelajaran yang efektif adalah

- a. Screen design (unsur visual, warna, teks, gambar, dan animasi)
- b. Navigasi dan Kontrol Pengguna (Learner control and)
- c. Terdapat Umpan Balik / Feedback
- d. Interaktif Siswa
- e. Unsur Video dan Audio²³

Adobe flash merupakan salah satu perangkat lunak pada komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vector maupun bitmap, dan suatu multimedia interaktif.²⁴ Dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi *adobe flash* ini peserta didik mampu memahami suatu materi pembelajaran yang di sampaikan oleh pendidik. *Adobe flash* suatu teknologi aplikasi yang paling populer sebagai suatu alat bantu pembelajaran yang di gunakan oleh semua pihak, file yang memiliki ukuran kecil dengan kualitas yang baik untuk

¹⁷Ratna Yulis Tyaningsih, Samijo,” Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Bab Peluang (MUPEL) Terhadap Penurunan Kesalahan Konsep Ipa “*Jurnal Tadris Matematika* Vol 2 No 1 (2019), h. 44

²⁴ Deni Dermawan, *Mobile Learning*, (Jakarta: Rajawali, 2016) h. 193

hardware yang tidak tinggi dan sangat berguna sekali dalam dunia pendidikan.

Penggunaan media berupa *adobe flash* ini merupakan salah satu model pembelajaran interaktif dimana banyak nya model atau suatu media yang sudah banyak di gunakan. *Adobe flash* ialah salah satu media yang jenis aplikasi multimedia yang memudahkan satu pembelajaran bagi peserta didik.

2. Penggunaan Media Adobe Flash Bagi Pembelajaran

Penggunaan suatu media pembelajaran berbasis *adobe flash* ini merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran interaktif dimana pembelajaran model pembelajaran yang menggunakan suatu media pembelajaran berbasis *adobe flash* ini sangatlah baik dan efektif. Dalam aplikasi *adobe flash* sendiri nantinya peserta didik dapat menangkap atau menerima pembelajaran dengan mudah dan terarah.

Dengan hal ini penggunaan suatu media berbasis *adobe flash* ini tidak hanya berupa seperti animasi gambar atau seperti ppt saja melainkan dimana dalam suatu peranan *adobe flash* ini sendiri berupa seperti animasi bergerak yang mana dalam sebuah materi pembelajaran dapat mudah terarah dalam proses pembelajaran berlangsung. Dalam suatu penggunaan aplikasi *adobe flash* ini sendiri pendidik dan peserta didik dapat mudah terarah dalam suatu materi,

terkhusus dalam materi pembelajaran tematik dimana dalam materi tersebut sangatlah banyak untuk dapat di jelaskan.

Bagi pendidik menerangkan suatu materi pembelajaran tematik harus membutuhkan suatu alat bantu media yang dapat membantu jalan nya suatu proses pembelajaran., salah satu media yang dapat digunakan ialah seperti patung, gambar, poster atau suatu video-vidio, dan lain sebagainya. Dimana peserta didik bisa mudah menangkap suatu pembelajaran dengan baik dan terarah tidak haya menggunkan suatu buku paket atau modul saja melainkan harus adanya suatu media yang dapat menarik minat peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

3. Keunggulan dan Kekurangan *Adobe Flash*

Ada beberapa keunggulan program *adobe flash* dibandingkan dengan program lain yang sejenis, antara lain adalah

- 1). Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek lainnya.
- 2). Dapat membeuat transparasi warna dalam movie.
- 3). Membuat perubahan animasi dari suatu bentuk ke bentuk lainnya.
- 4). Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah di tetapkan.

Selain ada ke unggulan dari aplikasi *adobe flash* ini ada pun kekurangan dari penggunaan aplikasi *adobe flash* ini sebagai berikut:

- 1). Computer yang akan memainkan animasi flash perlu memiliki flash player dan juga harus menginstal nya.
- 2). Program aplikasi *adobe flash* bukanlah freeware.
- 3). Grafisnya sanagt kurang lengkap.
- 4). Bahasa progremernya sangat sedikit sulit.
- 5). Kurang 3D, dan dalam proses pembuatan animasi 3D sanagt sulit.²⁵

D. Hakikat Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi anatra manusiawi, fasilitas, material, dan perlengkapan serta prosedurnya yang saling mempengaruhi tujuan pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya merupakan satu proses yakni proses mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik dengan melakukan proses belajar. Pembelajaran terkadang dikatakan sebagai proses

²⁵ Fitri Yulianti, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS3 Prpfesionsl Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Istegrasi Islam –Sains Di SD/MI Kelas 5. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* . Vol 3 No 3 (Mei 2017_)h. 132

memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan suatu proses belajar.²⁶

Suatu pembelajaran dilakukan dengan tujuan mentransfer ilmu yang dimiliki pendidik dan mendampingi peserta didik. Ilmu yang dimiliki pendidik wajib diajarkan kepada peserta didik sehingga dapat bermanfaat. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi pembelajaran dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema.²⁷ pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didi. Tema adalah suatu pokok pikiran atau agagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.

Pembelajaran tematik merupakan suatu konsep pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak.²⁸ Pembelajaran tematik ialah salah satu model pembelajaran terrpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran bagi peserta didik baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan suatu konsep serta prinip-prinsip keilmuan secara holistic, bermakna dan otentik. Pada

²⁶ Aprida Pane, dkk “ Belajar dan Pembelajaran”, *Jurnal Ilmu-Ilmu Kajian Keislaman*, Vol 03. No.2 (2017)

²⁷ Salinan Lampiran III peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Thun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrash Ibtidaiyah, bab II, h. 2224.

²⁸ Nurul Hidayah, Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar, *Jurnal Trampil*, Vol 2, No. 1 (2015), h.35.

dasarnya pembelajaran tematik merupakan terapan dari pendekatan terpadu.

Pembelajaran tematik ini mencakup seluruh kompetensi mata pelajaran, yaitu PKN, Bahasa Indonesia, Matematika, Ipa Ips, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Seni Budaya dan Prakarya.²⁹ Pada pembelajaran tematik di tema 3 makanan sehat, ada 4 subtema dan pada sub tema tersebut memiliki beberapa pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Subtema 1: Bagaimana tubuh mengolah makanan
- b. Subtema 2 : Pentingnya makanan sehat bagi tubuh
- c. Subtema 3 : Pentingnya menjaga asupan makanan sehat
- d. Subtema 4 : Karyaku prestasiku³⁰

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.³¹ Dengan hal ini peserta didik dapat mengerti materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik, pembelajaran tematik pembelajaran yang mengaitkan beberapa pembelajaran. Pada setiap subtema terdapat 6 pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik.

²⁹ Dimas Qondias, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis MND MAPING SD Kabupaten Ngada Flores", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 5 No. 2 (2016).

³⁰ Fransiska Wahyu Ari Susilawati, *Tematik Terpadu Kurikulum 2013*, (Jakarta:Peusat Kurikulum dab Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017), h. 8

³¹ Mohammad Syafudin, " Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta", *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* , Vol. 2 No. 2 (2017).

2. Landasan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik mempunyai landasan sebagai penopang dalam kegiatan pembelajaran tematik. Secara garis besar terdapat tiga landasan dalam pembelajaran tematik, yakni:

a. Landasan Filosofis

Landasan ini mempunyai tiga aliran filsafat yakni, progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme

b. Landasan Psikologis

Dalam pembelajaran tematik, sangat berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi proses belajar. Psikologi perkembangan diperlukan dalam menentukan materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada peserta didik agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana materi pembelajaran tematik tersebut dapat disampaikan kepada peserta didik dan bagaimana pula peserta didik harus mempelajarinya.

c. Landasan Yuridis

Dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar.³²

³² *Ibid*, h. 87

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki berbagai karakteristik sebagai berikut, yaitu:

a. Berpusat pada peserta didik

Semua arah dan suatu tujuan pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, sedangkan pendidik hanya sebagai fasilitator yang memfasilitasi yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam mengembangkan dirinya sesuai dengan minat dan bakatnya. Pendidik harus memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.

b. Memberikan Pengalaman Langsung

Peserta didik diharapkan dapat mengalami sendiri proses pembelajarannya dari persiapan, proses sampai produknya. Hal ini hanya terjadi bilamana peserta didik diharapkan pada situasi yang nyata yang tidak lain adalah lingkungan peserta didik itu sendiri.

c. Pemisahan antar mata pelajaran

Sesuai dengan karakter pembelajaran tematik yang terintegrasi maka pemisahan antara berbagai mata pelajaran menjadi tidak jelas. Mata pelajaran disajikan dalam satu tema dan dalam satu tema mengandung banyak mata pelajaran.

Dalam arti ini bahwa satu tema ditinjau dari berbagai oerspektif mata pelajaran.

d. Bersifat fleksibel

Pendidik dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkan dengan kehidupan siswa dan lingkungan sekolahnya.

e. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat peserta didik

Pembelajaran tematik tentunya akan memberikan dorongan untuk timbulnya minat dan motivasi belajar peserta didik dan dapat memperoleh kesempatan banyak untuk mengoptimalkan potensi yang telah dimilikinya sesuai denga minat dan bakatnya.

f. Menggunakan prinsip PAKEM

Dari prinsip bahwa belajar itu harus melibatkan peserta didik secara aktif dalam mengembangkan kreativitas peserta didik tetapi juga mencapai sasarannya. Semua prinsip tersebut harus ditata dalam suasana yang menyenangkan, agar tetap menyenangkan peserta didik dan tidak membuat membosankan penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran tematik perlu adanya media pembelajaran berupa aplikasi adobe flash. Pembelajaran yang seperti ini akan menimbulkan dorongan minat dan motivasi bagi peserta didik.

g. Holistik

Suatu gejala yang akan menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran terpadu diamati dan dikaji dari beberapa bidang kajian dan sekaligus tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak sehingga memungkinkan peserta didik tidak sulit untuk memahaminya.

h. Bermakna

Kebermaknaan pembelajaran akan semakin meningkat apabila sesuai dengan suatu kebutuhan peserta didik, paling tidaknya kebermaknaan pembelajran itu ditunjukkan dengan terbentuknya suatu jalinan antar konsep yang saling berhubungan antara pengetahuan dan pengalaman.³³

4. Kelebihan dan Keunggulan Dalam Pembelajaran Tematik

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan tema mempunyai keunggulan, yaitu:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan anak
2. Anak belajar akan lebih tahan lama
3. Menimbulkan keterampilan berpikir dan skill
4. Menumbuhkan kembangkan keterampilan social anak seperti: kerjasama, toleransi, komunikasi dan respek terhadap orang lain.

³³ Abd Kadir, Hanun Asrohah. *Pembelajaran Tematik*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), h. 23

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik mempunyai beberapa kendala yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran tematik yang memakan waktu dan tenaga yang lebih banyak mulai dari penyusunan matriks tematik, jaring laba-laba program semester, silabus dan RPP sekaligus dibuat dalam 1 semester
2. Tidak berurutan materi yang diajarkan kecuali matematika dalam 1 semester.
3. Menyiapkan media perlu disesuaikan dengan pemilihan tema.³⁴

E. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan berkaitan tentang bagaimana cara mendesain, mengembangkan, serta mengevaluasi sebuah produk media pembelajaran. Adapula relevansinya dengan penelitian ini yang akan dijelaskan dalam uraian berikut :

1. Suatu media pembelajaran yang akan dibuat dengan aplikasi *adobe flash* mampu menghasilkan suatu produk pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif ini dapat menjadi media pelengkap bagi pendidik dalam mengajar.³⁵
2. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash professional* ini dapat merubah suatu permasalahan pada siswa di SMK N 2 SURABAYA dan dapat di simpulkan bahawasanya

³⁴ Hilda Karli, "Penerapan Pembelajaran Tematik SD di Indonesia" *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 2 No. 1 (2015)

³⁵ Sri Rezeki, "Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers", *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol 2 No. 4 (2018). h. 856.

media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan layak ditinjau dari aspek kevalidan, keefektifan dan kepraktisan. Dan dari 33 siswa mendapatkan rata-rata 91% dan dikategorikan sangat praktis.³⁶

Dengan adanya suatu hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwasanya multimedia pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash* telah mendapat suatu respon yang baik dari peserta didik dan bisa menjadi media pelengkap untuk pendidik, oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Interaktif yang berbasis *adobe flash* pada tema 3 di kelas V SD/MI.

F. Kerangka Berfikir

Berdasarkan dari paparan masalah dan pandangan teoritis yang sudah dikemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat utama dan dapat dilihat dari hasil penelitian yang relevan diatas oleh sebab itu pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan program *adobe flash* sangat perlu dilakukan kaidah dalam penelitian seperti pengembangan, memperhatikan prinsip dalam desain instruksional untuk memenuhi suatu kualitas materi dan kualitas media pembelajaran. Dari hasil penelitian dapat menjadi dasar dalam melaksanakan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *adobe flash* pada

³⁶ Aditya Sukma Riski, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Antena Kelas XI Tav Di SMK Negeri 2 Surabaya", *Jurnal Pendidikan Elektro*. Vol 07 No 02 (2018)

tema 3 di kelas V di SD N 02 Sepang Jaya Bandar Lampung dan MIN 6 Bandar Lampung.

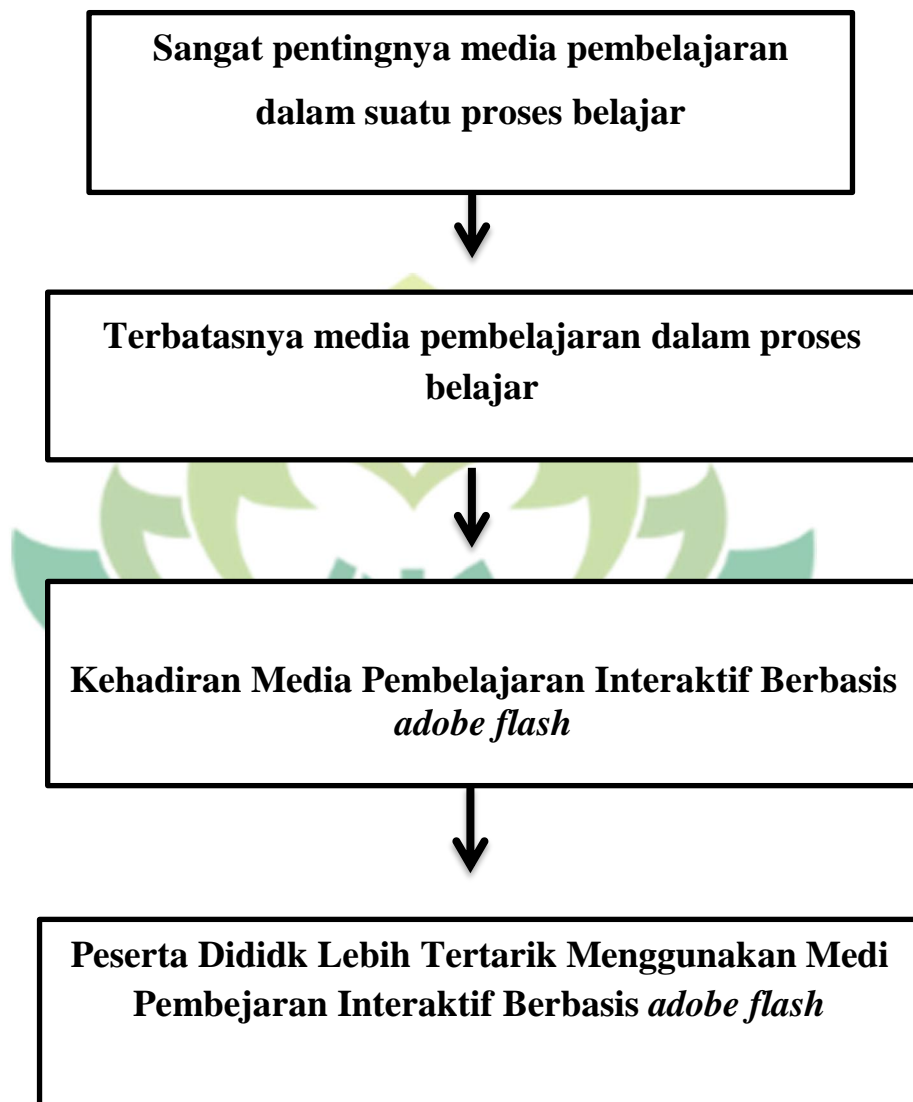
Media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* merupakan salah satu media pembelajaran yang di harapkan dapat memudahkan pembelajaran peserta didik serta dapat meningkatkan titik penyerapan pembelajaran. Media pembelajaran berupa aplikasi *adobe flash* ini suatu media pembelajaran sekaligus dapat memberikan suatu hiburan untuk peserta didik sehingga tidak mudah bosan dalam menyampaikan materi yang ingin disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran berbasis *adobe flash* ini diharapkan mampu dapat meningkatkan suatu keinginan peserta didik untuk belajar sehingga pada akhirnya mencapai suatu hasil belajar peserta didik yang meningkat.

Dengan hal ini media pembelajaran interaktif dirancang bertujuan untuk memperjelas penyajian pesan, informasi dan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu dan objek atau benda yang terlalu besar atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikropsop, film, slide atau gambar.³⁷ Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya proses memahami suatu konsep, sehingga baik KBK dan keterampilan yang lain dapat diingatkan. memberikan bimbingan

³⁷ Zulhemi, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa", *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol 05, No.01(2017), h. 73.

atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan suatu proses belajar. Dalam hal ini berpikir ialah suatu kemampuan untuk menganalisis, mengkritik dan mencapai suatu kesimpulan berdasar pada inferensi atau pertimbangan yang seksama.

Digram kerangka berfikir penelitian sebagai berikut.



Gambar 1.5

Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Tema 3 Kelas V SD/MI

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin Irnin, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appyipie Di SMK Bina Mandiri Depok” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol 24 No 2 (April-Juni 2018), h.695.
- Arifin Zainul, “ Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual *Adobe Flash* Berbasis Android Pada Kopetensi Dasar Konsep Pemasaran Online Di Kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Surabaya”, *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, Vol 6 No. 1, (2018), h. 133.
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Radjagrafindo Persada, 2017 h. 3.
- Astatin, Gista Ratih, dkk, “Pengembangan Pembelajaran Biologi Berbasis *Adobe Flash* Untuk meningkatkan Penguasaan Kopetensi Pada Kurikulum 2013, *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa*, Vol 2 No 2 (2016) , h166.
- Anwar Khoerul, “Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajaran” *Tadris:Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol 2 No 2 (Desember 2019), h. 98.
- Damopolii Insar, “ Menggunakan Komik Sains Dalam Mengajarkan Konsep Sistem Pencernaan Pada Manusia”, *Jurnal Pendidikan* Vol 9 No 1 (Februari 2018), h. 39.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2016 h. 78.
- Dermawan Deni, *Mobile Learning*, (Jakarta: Rajawali, 2016) h. 193.
- Roworejo Dessty Anatri, Kedudukan Dan Aplikasi Pendidikan Sains Di Sekolah Dasar”, *Profesi Kejuruan Pendidikan Dasar*, Vol 1 No 2 (Desember 2017), h.195.
- Depertemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur’an dan Terjemah, (Bandung CV Diponegoro 2015), h. 11.
- Depertemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur’an dan Terjemah, (Bandung CV Diponegoro 2015), h. 28.
- Departemen Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemahan, (Bandung: CV Diponegoro, 2015) h.58

Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan, (Bandung: CV Diponegoro 2015), h.80.

Dwijacendekia, Penerapan Model Penemuan Terbimbing Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Riset Pedagogik*, Vol 1 No 1 (2017), h.53.

Fatoni Ahmad, dkk. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial Berbasis Adobe Flash Materi Cahaya Siswa SMP Kelas VIII", *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Samawa*, Vol 2 No 2 (2016).h.359.

Fiteriani Ida, "Studi Komparasi Perbedaan Pengaruh Pemahaman Konsep dan Penguasaan Keterampilan Proses Sains Terhadap Kemampuan Mendesain Eksperimen Sains", *Terampilan Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol 4 No 1 (2017) h. 53.

Hidayah Nurul, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Negerikaton

Pesawaran II, *Trampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4, No. 1, (2017). h. 41.

Irwandi, "Potensi Media Sosial Dalam Mempopulerkan Konten Sains Islam", *Tadris Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol 01 No 2 (2016), h. 175.

Juannita, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Kelas 8 SMP Dengan Fitur *Augmented Reality* Berbasis Android (Studi Kasus: Smpn 7 Depok)", Vol 1 No 1 (Juni 2017) h. 76.

Lubis Maesaroh, "Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi di Lingkungan Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global)", *Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol 1 No 2 (2016), h. 149.

Mardiyah, " Nilai-nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Terampil*, Vol 4 No 2 (2 Oktober 2017), h. 32.

Mudlofir Ali, dkk, *Desain Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: Rajawali Pres, 2016. h. 128

Nugroho Widianono, dkk, "Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 SD", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol 7 No 3 (September 2017), h. 2

- Pane, Aprida dkk “ Belajar dan Pembelajaran”, *Jurnal Ilmu-Ilmu Kajian Keislaman*, Vol 03. No.2 (2017)
- Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015, h. 65.
- Rezeki Sri, “Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers”, *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol 2 No. 4 (2018), h. 856.
- Riski, Aditya Sukma, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional Pada Mata Pelajaran Perekrayasaan Antena Kelas XI Tav Di SMK Negeri 2 Surabaya”, *Jurnal Pendidikan Elektro*. Vol 07 No 02 (2018) h.119.
- Saidah, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Alfabeta, 2016) h. 1.
- Samatowa Usman, *Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*, (Jakarta Barat: PT. Indeks 2016). h.8.
- Saputro, Birawan Cahyo, “Meningkatkan Hasil Belajar Sifat-Sifat Cahaya Dengan Metode Inquiri Pada Kelas V Semester II SD Negeri Sumongawe 04”, *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, Vol. 1 No.9 (05 Desember 2017). h. 928.
- Sawmi, Ayu Nur, “Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill) Dalam Pembelajaran Sains Di SD/MI”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar TERAMPIL*, Vol 2 No 2 (Desember 2015), h. 9.
- Sudijono Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: 2019) h. 43.
- Siregar, Pariang Sonang, *Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta:, Deepublish 2017), h. 105.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung Alfabeta: 2016), h 407.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pengembangan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h, 408.
- Setyosari Punanji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, h. 232.
- Sudijono Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, h. 42.

Susilawati Ari Wahyu Fransiska, *Tematik Terpadu Kurikulum 2013*, (Jakarta:Peusat Kurikulum dab Perbukuan, Balitbang, Kemindikbud, 2017), h. 8.

Tusinawati, “*Penguasaan konsep hakikat sains dalam pelaksanaan percobaan pada pembelajaran IPA di SD N kota Banda Aceh*” *Jurnal pesona dasar* Volume 2 Nomor (4 april 2016). h. 75.

Tyanigsih, Ratna Yulis, dkk” Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Bab Peluang (MUPEL) Terhadap Penurunan Kesalahan Konsep Ipa “*Jurnal Tadrias Matematika* Vol 2 No 1 (2019), h. 44.

Widiani, I Wayan, “ Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Nasional*, Vol 5 No. 2 (Oktober 2016), h.150.

Wiarto Giri. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan*. (Yogyakarta:Laksitas, 2016) h. 3.

Yulianti Fitri, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS3 Prpfesionsl Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Istegrasi Islam –Sains Di SD/MI Kelas 5. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* . Vol 3 No 3 (Mei 2017_)h. 132.

Yunus Abidin,dkk. *Pembelajaran Literasi*. (Jakarta: Bumi Aksara 2017). h. 13

